

ЦЕРТАЗ КНИГА

Тайны пармы

Правила игры





Ветупление

Слухи о знатках и их деяниях разошлись по всей парме, но известность эта принесёт героям не только всеобщее уважение, но и новые опасности. Со всей империи съезжаются в уезд знающие люди, и что-то страшное поднимается в ответ из глубины памяти предков...

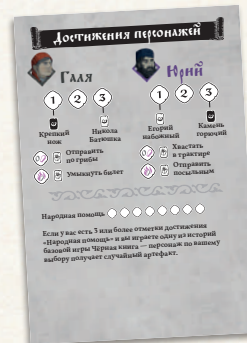
Состав дополнения



×1 книга историй



×1 правила дополнения



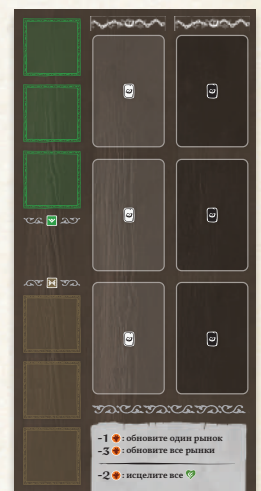
×1 лист достижений



×2 планшета персонажей



×11 пронумерованных планшета историй



×1 планшет рынка



×2 жетона персонажей
и пластиковые подставки



×2 кубика
(1 чёрный, 1 белый)



×1 карта помощника



×25 пронумерованных карт
историй



×11 жетонов предметов
(4 ремесленных, 7 природных)



×14 карт слов
(7 чёрных, 7 белых)



×12 карт работы



×1 жетон
сложности



×2 жетона
отметок просьб



×5 жетонов
ран «10»



×13 жетонов
ядовитых ран

Компоненты историй



×38 карт особых
просьб историй



×7 жетонов
артефактов



×5 жетонов
пароходов



×6 жетонов
диверсантов/призраков
(двусторонние)



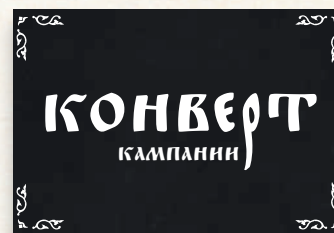
×1 жетон Яг Морта
и пластиковая подставка



×1 жетон
приключения



×3 жетона локаций
(двусторонние)



×1 конверт кампании
(3 карты врагов,
6 карт сильных врагов,
18 карт слов,
10 карт работы)

Порядок историй в дополнении

В дополнении «Тайны пармы» вы найдёте три новые истории, каждую из которых можно отыграть сколько угодно раз. Также вы можете объединить их в одну кампанию с историями из базовой игры, продолжая прохождение игры после истории «Конец мира» в рекомендуемом порядке, указанном правее.

Истории и их символы

- «Чердынское пароходство»
- «Яз Морт»
- «Призраки прошлого»

Новые компоненты

Карты проклятий

В некоторых ситуациях (по тексту карт, истории и так далее) персонажу нужно будет получить карту проклятия (пронумерованная карта истории 66). В таких случаях игрок берёт верхнюю карту из колоды проклятий и помещает её лицом вверх рядом с планшетом персонажа (если в эффекте карты не сказано иное). Эффект проклятия действует на персонажа до тех пор, пока он не избавится от карты проклятия. Персонаж может иметь любое количество карт проклятий и сможет избавиться сразу от всех карт перед выполнением действия в своей стартовой локации (подчёркнутой локации в разделе способности персонажа). Избавляясь от карты проклятия, игрок кладёт карту лицевой стороной вверх рядом с колодой проклятий, формируя сброс. В случае если игрок должен получить проклятие, а карты в колоде проклятий закончились, игрок перемешивает сброс, формируя новую колоду, и получает карту проклятия по обычным правилам.



Проходя проверку защиты, Юрий воспользовался природным предметом, чтобы получить дополнительно 7. По эффекту этого предмета он также должен получить карту проклятия.



Юрий получает верхнюю карту из колоды проклятий и применяет её эффект, который предписывает накрыть этой картой 2 ячейки предметов и не использовать их в дальнейшем, пока эта карта находится в инвентаре. Он может переместить свои предметы в пределах инвентаря таким образом, чтобы освободить 2 пустые ячейки под карту, а если бы он не мог поместить карту, потому что ячейки инвентаря заняты предметами, Юрий должен был бы сбросить столько предметов, чтобы освободить 2 ячейки под карту проклятия.



Юрий размещает карту поверх двух ячеек инвентаря на планшете персонажа.

Жетоны артефактов

Жетоны артефактов — новый тип жетонов, которые персонажи смогут получить в процессе прохождения истории. Получив артефакт, игрок размещает его жетон в одну из шести ячеек инвентаря на планшете своего персонажа или в свободную ячейку инвентаря на карте беса (если вы играете с дополнением «Чердынский клад»). Если все ячейки заняты, игрок может сбросить любой из предметов, чтобы освободить место для артефакта. Каждый артефакт имеет уникальное свойство, которое даёт персонажу какое-либо преимущество. Для применения свойства требуется использовать артефакт. Чтобы использовать артефакт, игрок переворачивает жетон артефакта в ячейке на планшете персонажа лицевой стороной вниз. Использованный артефакт также занимает ячейку инвентаря. Все перевёрнутые (использованные) артефакты игроки смогут восстановить (вернуть лицом вверх) в фазу ночи.

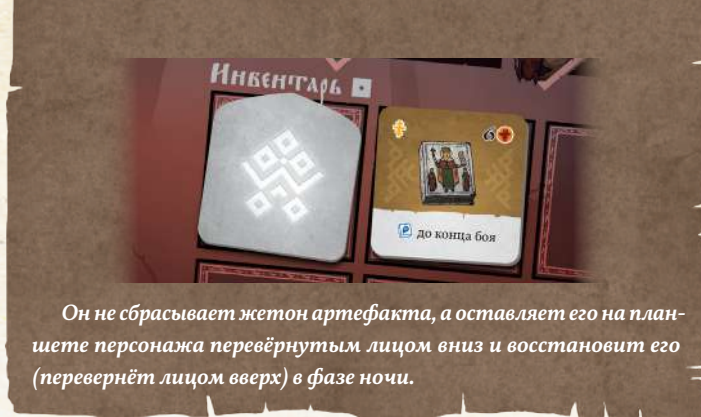
Важно: игроки никогда не сбрасывают артефакты для применения их свойств.



Дед Егор проходит проверку 10. Благодаря кубикам и одной из своих карт слов он смог получить всего 4.



Чтобы успешно пройти проверку, дед Егор решает воспользоваться артефактом «Костяной ключ» и переворачивает жетон артефакта в инвентаре на планшете персонажа, добавляя себе ещё 8 и по итогу успешно проходя проверку.



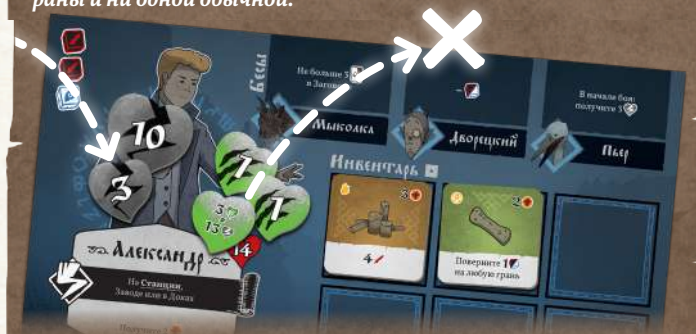
Он не сбрасывает жетон артефакта, а оставляет его на планшете персонажа перевёрнутым лицом вниз и восстановит его (перевернёт лицом вверх) в фазе ночи.

Ядовитые раны

В дополнении «Тайны пармы» некоторые новые враги, предметы или карты слов могут наносить ядовитые раны. Первая и вторая ядовитые раны наносят персонажу или врагу 1 урон, как если бы это были обычные раны. Как только персонаж или враг получает третью ядовитую рану, он сбрасывает все три жетона ядовитых ран (возвращая жетоны обратно в запас) и получает 13 урона в виде обычных жетонов ран. Если персонаж не был повержен, а враг не побеждён, ему снова можно наносить ядовитые раны.



У Александра в начале утра было 2 ядовитых раны (т.е. 12). Вследствие чтения параграфа истории Александр получает третью ядовитую рану. У Александра уже есть две ядовитые раны и ни одной обычной.



Он сбрасывает с планшета все ядовитые раны и размещает 13 ран. К счастью, у Александра осталось одно здоровье, и есть возможность успеть излечить все раны до того, как он будет повержен.

Важно: как и в случае с получением или лечением ран, нанесение, излечение или перенос ядовитых ран происходит в момент выставления кубика на карту слова, до нанесения какого-либо урона врагам или персонажам.

Излечить ядовитые раны можно только с помощью свойств предметов, персонажей, карт слов или планшета рынка. Нельзя вылечить ядовитую рану свойством локации или любым другим свойством, которое исцеляет обычные раны.

Планшет рынка

В дополнении «Тайны пармы» у вас появится возможность использовать планшет рынка. Перед подготовкой к партии создайте рынки карт слов и предметов с помощью этого планшета, выложив карты и жетоны в соответствующие ячейки.

Теперь при выполнении действия локации, позволяющего приобрести на рынке предмет или карту слова, игроку доступны новые возможности.

- Потратив 1 , можно обновить один из четырёх рынков, например отправить в сброс все карты белых слов и выложить на их место новые.
- Потратив 3 , можно обновить все четыре рынка. Это позволит вам находить более подходящие предметы и карты слов для прохождения той или иной истории.
- Потратив 2 , вы можете исцелить все ядовитые раны своего персонажа, отправив их с планшета персонажа в запас.

Все эти возможности вы вольны использовать сколько угодно раз и в любом сочетании, пока у персонажа, выполняющего действие, достаточно на это .

Приключения

Приключения — это новый тип планшетов историй в игре. Теперь в некоторых историях благодаря вашему выбору вы сможете не только сражаться с особыми врагами, но и участвовать в приключениях. Как и в случае с особыми врагами, найдите необходимый планшет приключения в коробке с игрой, когда книга историй вас об этом попросит, и разместите рядом с игровым полем.

Приключение — это череда испытаний, которые персонажам необходимо будет совместно преодолеть для успешного завершения истории. Каждое приключение начинается с клетки «Старт», на которую необходимо выложить жетон приключения. Каждый раунд приключения вы будете продвигать жетон приключения на следующую клетку. Вы всегда двигаетесь по планшету приключений только вперёд, вы не можете возвращаться назад. Если есть несколько вариантов следующей клетки, решите, в каком направлении переместить жетон приключения.

Во время прохождения приключения вам встретятся проверки разной сложности, бой с различными врагами и чтение параграфов из книги истории. Вы не обязаны успешно пройти проверку для продвижения вперёд, но, скорее всего, вас будут ждать различные негативные последствия.

Новые и дополненные правила и понятия

Быстрое действие

Как и в случае с быстрым действием на планшете персонажа, его можно выполнить после шага перемещения, до или после выполнения основного действия. Если персонажу в свой ход доступны несколько быстрых действий, то он может выполнить их в любом порядке. Одно и то же действие нельзя выполнить несколько раз в ход, если на нём не указано иного.



После шага перемещения Василиса оказалась в локации «Станция и Электростанция». В этой локации она хочет выполнить быстрое действие, которое не является действием локации. Василиса тратит 2  и перемещается в локацию «Завод».



Так как Василиса ещё не выполняла основного действия в этом ходу, то она выполняет действие локации, получая карту бесполезной работы и возможность купить ремесленный предмет с рынка.

Общие стартовые карты слов

В процессе прохождения кампании игроки смогут открыть общие карты слов (с вопросительным знаком в правом верхнем углу карты). Если при подготовке к партии игроку доступны новые стартовые карты слов его персонажа и общие стартовые карты, то он волен выбрать любые две (одну чёрную карту слова и одну белую) в качестве стартовых для своего персонажа. Если несколько игроков претендуют на получение общих карт слов, совместно решите, какой персонаж их получит.



Перевернуть и восстановить карту слова

Иногда эффект требует перевернуть карту в заговоре. В дополнении «Тайны пармы» вы встретите эффекты, позволяющие восстановить перевернутые карты. Применяя такой эффект, вы можете восстановить (развернуть лицевой стороной вверх) карту в заговоре.

Некоторые эффекты позволяют восстановить перевернутые карты слов в заговоре в конце раунда боя. В этом случае игрок восстанавливает перевернутую карту в заговоре персонажа после шага В — «Шаг врагов» и до наступления шага А — «Бросок кубиков» в новом раунде боя.

Свойства некоторых предметов позволяют восстанавливать карты слов в заговоре сразу после применения эффекта предмета. При этом возможна ситуация, когда игрок применил эффект карты слова, которую необходимо перевернуть сразу после применения эффекта, а затем, воспользовавшись свойством предмета, восстановил эту карту слова и повторно применил её эффект, вновь перевернув её рубашкой вверх в заговоре своего персонажа.



Юрий проходит проверку 10. На кубиках атаки игрок выкинул 6 и решил применить свойство карты «Уразы», тем самым добавив к проверке ещё 2. Для этого он перевернул карту в заговоре рубашкой вверх.



Чтобы получить ещё 2, игрок сбрасывает предмет, который даёт Юрию 3 и даёт возможность восстановить любую карту слова в заговоре. Игрок восстанавливает карту Уразы. Теперь он может снова воспользоваться свойством карты Уразы, чтобы успешно пройти проверку.

Персонаж повержен

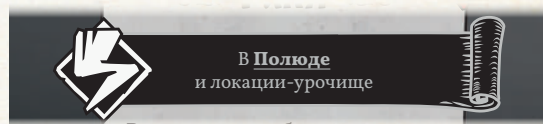
Если поверженный персонаж имел карты проклятий или ядовитые раны, он отправляет карты в сброс колоды проклятий, а жетоны ядовитых ран возвращает обратно в запас.

Проверка в одиночку

Иногда игра будет предлагать персонажу пройти проверку в одиночку. Это значит, что независимо от количества персонажей в локации проверку должен проходить только один персонаж. Игроки сами решают, кто это будет. Даже если проверка в одиночку предполагается картой просьбы, то эту проверку необязательно должен пройти персонаж-владелец этой карты просьбы. Проходя проверку в одиночку, персонаж не может использовать карты помощников.

Стартовая локация

На планшете каждого персонажа содержится подчёркнутая локация, в которую выставляется фишка персонажа при подготовке к игре. Эта локация считается стартовой локацией персонажа для любых игровых эффектов.



Увеличенная сложность (двусторонний жетон)

Если вы хотите увеличить сложность игры, воспользуйтесь жетоном сложности. При подготовке к партии разместите его рядом с полем в качестве напоминания. В зависимости от того, какую сторону жетона вы решили использовать, ваша игра станет сложнее или ещё сложнее. Если игра в любой момент ссылается на количество персонажей и жетон сложности участвует в партии и лежит стороной с символом +1 / +2 вверх, считается, что персонажей в игре больше на 1 или на 2 соответственно. Таким образом, при игре вчетвером на максимальной сложности будет считаться, что в партии участвует шесть персонажей.



В дополнении «Тайны пармы» можно встретить эффекты, повышающие сложность игры непосредственно во время прохождения истории. Если вы играете без жетона сложности и должны повысить сложность, то достаньте жетон из коробки и разместите рядом с полем лицевой стороной вверх. Если благодаря подобному эффекту вы должны увеличить сложность игры, а жетон усложнения лежит рядом с полем обратной стороной вверх (с символом +2), не повышайте сложность игры.

Также, если вы играете с достижением «Избранный», мы рекомендуем вам увеличить сложность игры на 1, то есть в начале партии поместить жетон сложности стороной +1 вверх.

Использование компонентов дополнения в базовой игре «Чёрная книга»

Планшет рынка

Вы можете свободно использовать планшет рынка по всем правилам, описанным в разделе «Планшет рынка» на стр. 6.

Слова и предметы

Для использования карт слов и предметов из дополнения «Тайны пармы» в историях базовой игры «Чёрная книга» просто замешайте карты в соответствующие колоды, а жетоны добавьте в соответствующие мешочки.

Персонажи и карты

Вы можете свободно использовать двух новых персонажей в любой истории базовой игры. Но мы рекомендуем сначала пройти историю «Чердынское пароходство» этого дополнения, чтобы познакомиться с историей персонажей.

Локации

Если у вас есть достижения «Адепт прогресса» и/или «Защитники угнетённых», вы можете использовать локации «Ремонтные доки» и «Станция и электростанция» во всех историях базовой игры «Чёрная книга», кроме истории «Прогресс».

Враги

При прохождении истории «Лягушачих дел мастер» считайте врагов с символом  призраками.



АВТОРЫ ИГРЫ

Андрей Колупаев и Иван Лашин

OPEN BORDERS STUDIO

Руководитель студии: Иван Лашин

Управление проектом: Тимур Дорохов

Выпускающий редактор: Алёна Миронова

Художественный руководитель: Ник Герц

Графическое оформление: OWL Agency

MORTESHKA

Мир игры и автор исходного сюжета: Владимир Белецкий

Художники: Ильдар Алимов, Владимир Белецкий

Композитор: Михаил Швачко

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Антон Русин

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены. Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены. Версия правил 1.0